

**HAMBATAN PSIKOLOGIS SISWA KELAS IV DAN V SEKOLAH
DASAR NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR
OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Joko Sunaryo
NIM. 13604227119

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang”, yang disusun oleh Joko Sunaryo, NIM 13604227119 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2015

Pembimbing,



AM. Bandi Utama, M.Pd
NIP. 19600410 198903 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2015

Yang menyatakan



Joko Sunaryo
NIM 13604227119

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang”, yang disusun oleh Joko Sunaryo, NIM 13604227119 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
AM. Bandi Utama, M.Pd	Ketua Penguji		24/8 2015
Tri Ani Hastuti, M.Pd	Sekretaris Penguji		24/8 2015
Sudardiyono, M.Pd	Penguji I		10/8 2015
Dr. M. Hamid Anwar, M.Phil	Penguji II		10/8 2015

Yogyakarta, Agustus 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. Mulailah Mengerjakan sesuatu dengan menyebut nama Tuhan (Penulis).
2. Pikiran adalah cermin kehidupan. Hidup adalah mempersembahkan yang terbaik. Jika kamu ingin berbuat baik maka janganlah kamu lihat akibatnya dan pengharapan yang akan kamu dapatkan. Namun berbuatlah dengan hati yang ikhlas, niscaya Tuhan YME akan membalasnya dengan kemuliaan (Penulis).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan Tugas Akhir Skripsi ini untuk:

1. Eny Setyaningsih istriku tercinta, terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang tiada henti.
2. M. Arfian Yudha P.R; Balqees Aqilla Putri; anak-anakku yang kusayangi.

HAMBATAN PSIKOLOGIS SISWA KELAS IV DAN V SEKOLAH DASAR NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG

Oleh:
Joko Sunaryo
NIM. 13604227119

ABSTRAK

Permasalahan penelitian adalah beberapa siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman masih ada yang merasa takut, kurang percaya diri saat bermain egrang yang disebabkan karena ketinggian egrang dan kondisi fisik yang kurang baik. Tujuan penelitian adalah mengetahui besarnya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

Penelitian ini menggunakan metode survei dalam bentuk skor/ nilai. Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman sejumlah 40 siswa. Instrumen penelitian adalah angket model tertutup. Uji coba instrumen: keseluruhan 30 butir pernyataan valid (tidak ada yang gugur) dan pembuktian reliabilitas instrumen telah memenuhi syarat, karena hasil pengujian koefisien reliabilitas instrumen di atas koefisien reliabilitas minimal, yaitu: $(0,69 > 0,6)$. Teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, untuk kategori sangat tinggi sebesar 0 %; tinggi 20 %; sedang 55%; rendah 20 %; dan sangat rendah 5 %.

Kata kunci : *Hambatan, Psikologis, Siswa SD, Permainan Tradisional Egrang.*

KATA PENGANTAR

Tidak ada kata-kata yang pantas diucapkan selain mengucapkan syukur kehadiran Tuhan YME, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang”, dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor UNY yang telah mengijinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Bapak. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Bapak. Amat Komari., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Bapak. Sriawan, M.Kes., Ketua Prodi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengijinkan pelaksanaan penelitian ini.
5. Ibu. A. Erlina Listyarini, M.Pd., Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.

6. Bapak. AM. Bandi Utama, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan pengertiannya dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Ibu. Karjinah, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Sumberadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama pelaksanaan uji coba instrumen penelitian.
9. Bapak. Sugiyat, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SD Negeri Jumeneng Lor Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 01 Juni 2015

Penulis.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik.....	5
1. Hakikat Hambatan Belajar Pendidikan Jasmani	5
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	10
3. Materi Penjasorkes di SD Kelas IV dan V	11
4. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar	14
5. Hakikat Permainan Tradisional	16
6. Pengertian Permainan Tradisional Egrang	17
7. Permainan Tradisional Egrang dalam Pembelajaran Penjasorkes	20
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	23

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	25
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
C. Populasi Penelitian	26
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	26
E. Tahapan Pengujian Instrumen	30
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	37
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	39
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	39
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	39
D. Saran-Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman Semester II Tahun Ajaran 2014/2015	26
Tabel 2. Penskoran Nilai Pernyataan Angket.....	28
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian	29
Tabel 4. Hasil Analisis Item/ Butir Instrumen Penelitian	32
Tabel 5. Rumus Kategori Rentangan Norma Penilaian	34
Tabel 6. Norma Penilaian Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang	19

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Coba	44
Lampiran 2. Data Uji Coba	48
Lampiran 3. Analisis Uji Coba... ..	49
Lampiran 4. Permohonan Ijin dari Peneliti.....	58
Lampiran 5. Pengesahan Proposal Penelitian	59
Lampiran 6. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan FIK UNY.. ..	60
Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Sumberadi Mlati Sleman	61
Lampiran 8. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Jumeneng Lor Mlati Sleman.....	62
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Jumeneng Lor Mlati Sleman.....	63
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	64
Lampiran 11. Data Penelitian.....	68
Lampiran 12 Statistik Penelitian.....	70
Lampiran 13. Pengkategorian Data Penelitian.....	71
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Penelitian	73
Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	75

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Penjasorkes adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan.

Pada saat ini, dapat dikatakan kondisi pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar masih jauh dari harapan. Berbagai isu muncul mulai dari rendahnya kualitas pengajaran, terbatasnya sarana dan prasarana KBM, sampai pada kurang relevannya model pembelajaran dengan kondisi perkembangan fisik dan psikis anak.

Penjasorkes yang diajarkan bagi siswa Sekolah Dasar, dalam penyampainnya dibutuhkan kreativitas dari guru dengan menggunakan model pendekatan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, maka diharapkan tujuan pembelajaran Penjasorkes dapat tercapai. Salah satu model pendekatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar, dapat dengan memasukkan model permainan tradisional saat kegiatan proses pembelajaran Penjasorkes berlangsung.

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Menurut Semiawan (2008: 20), permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada

pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/ materi pelajaran, karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD.

Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor, merupakan salah satu SD berstatus negeri yang berada di wilayah kecamatan Mlati kabupaten Sleman. Salah satu bentuk model pendekatan yang telah diberikan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas IV dan V di semester I tahun ajaran 2014/2015 kemarin, dengan memasukkan/ memberikan permainan tradisional. Pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran Penjasorkes, di dapat hasil bahwa masih ada beberapa siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman yang mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas permainan tradisional egrang. Hal ini dibuktikan dengan munculnya rasa takut dan tidak percaya diri serta timbulnya kekhawatiran dari siswa, sehingga berpengaruh dalam terjadinya kesukaran/ hambatan dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Permainan tradisional egrang dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Secara umum hambatan belajar di sekolah diartikan sebagai bentuk kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran di sekolah. Belum adanya sebuah pengujian melalui kegiatan penelitian, menyebabkan belum bisa dipastikan mengenai

tingginya hambatan siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Selain itu belum juga bisa dipastikan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hambatan belajar olahraga permainan tradisional egrang tersebut. Untuk itu kegiatan penelitian ini difokuskan dengan judul “Hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Penjasorkes di SD masih jauh dari harapan. Rendahnya kualitas pengajaran, terbatasnya sarpras KBM, sampai pada kurang relevannya model pembelajaran dengan kondisi perkembangan fisik dan psikis anak.
2. Sebagian siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman mengalami kesukaran saat mempraktekkan aktivitas permainan tradisional egrang di sekolah. Munculnya rasa takut dan tidak percaya diri serta timbulnya kekhawatiran dari siswa, sehingga berpengaruh dalam terjadinya kesukaran/ hambatan dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.
3. Belum adanya kegiatan analisis dalam hal menilai tingginya hambatan siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah tentang hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Seberapa besar hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang”?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui besarnya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pembelajaran Penjasorkes yang merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa di sekolah, yaitu di lingkungan lembaga pendidikan SD Negeri Jumeneng Lor Sleman.

2. Manfaat praktis

- a. Peneliti mempraktekkan secara langsung kegiatan penelitian dalam hal menganalisis hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.
- b. Hasil penelitian dapat sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Hambatan Belajar Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Hambatan Belajar Pendidikan Jasmani

Hambatan belajar adalah kesukaran siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas belajar Pendidikan Jasmani bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak. Kadang-kadang dapat dengan cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa amat sulit. Dalam hal semangat, terkadang semangatnya tinggi, tetapi terkadang juga sulit mengadakan konsentrasi. Perbedaan individual inilah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar Pendidikan Jasmani dikalangan anak didik. Dalam keadaan dimana anak didik/ siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut hambatan/ kesulitan belajar. M. Alisuf Sabri (2008: 26), mengemukakan bahwa hambatan belajar adalah kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran disekolah. Hambatan/ kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa ini terjadi pada waktu mengikuti pelajaran yang disampaikan atau ditugaskan oleh seorang guru.

Sebelum menetapkan alternatif pemecahan masalah hambatan belajar siswa, guru sangat dianjurkan untuk terlebih dahulu melakukan identifikasi (upaya mengenali gejala dengan cermat) terhadap fenomena yang menunjukkan kemungkinan adanya hambatan belajar yang melanda siswa tersebut. Upaya seperti ini disebut diagnosis yang bertujuan menetapkan jenis hambatan belajar yang sedang di hadapi siswa. Dalam melakukan diagnosis diperlukan adanya

prosedur yang terdiri atas langkah-langkah tertentu yang diorientasikan pada ditemukannya hambatan belajar jenis tertentu yang dialami siswa. Prosedur seperti ini dikenal sebagai “diagnostik” hambatan belajar (Sarwoko: 2011: 06).

b. Faktor-Faktor Penyebab Hambatan Belajar Pendidikan Jasmani

Dalam tahap kesiapan belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Dijelaskan oleh Slamento dalam Fitria Rahmayanti (2014: 10), bahwa faktor yang mempengaruhi belajar Pendidikan Jasmani ada dua macam, yaitu :

1) Faktor *intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada pada diri individu. Adapun faktor-faktor yang ada dalam diri individu siswa, meliputi :

(a) Faktor jasmani

(1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya bebas dari penyakit.

(2) Cacat tubuh

Sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Misal : buta, tuli, patah kaki, patah lengan, dsb.

(3) Kelelahan jasmani

Kelelahan jasmani ini terlihat dari lemahnya tubuh atau timbulnya kecenderungan untuk membaringkan tubuh.

(b) Faktor psikologi

Kelelahan psikis dapat di lihat dengan adanya kelesuan sehingga, minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

Selain hal itu faktor lain yang mempengaruhi adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kemantapan, maupun kesiapan.

2) Faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar individu siswa. Adapun faktor-faktor yang ada di luar individu, meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

(a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar Pendidikan Jasmani akan menerima pengaruh dari keluarga, berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, susunan rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

(b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar, mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani, metode belajar, pekerjaan rumah, waktu sekolah, dan keadaan gedung.

(c) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor *ekstern* yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dan masyarakat, teman bergaul, dan juga bentuk kehidupan masyarakat.

Hambatan belajar yang dihadapi oleh para siswa disebabkan oleh beberapa faktor baik yang terdapat dalam dirinya. Rochman Natawidjaya dalam Sri Heriyanti (2008: 8), membagi faktor-faktor yang terletak dalam dirinya (faktor *intern*), antara lain :

- 1) Kurangnya kemampuan dasar yang dimiliki oleh murid. Kemampuan dasar (intelektensi) merupakan wadah bagi kemampuan tercapainya hasil belajar. Jika kemampuan ini rendah maka hasil yang akan dicapai pun akan rendah pula, dan ini akan menimbulkan hambatan belajar.
- 2) Kurangnya bakat khusus yang mendasari kegiatan belajar tertentu. Karena bakat merupakan dasar untuk mencapai tingkat hasil belajar tertentu maka murid yang kurang atau tidak berbakat dalam suatu kegiatan belajar tertentu, kemungkinan akan mengalami hambatan belajar.
- 3) Kurang motivasi atau dorongan untuk belajar. Tanpa motif yang memadai, murid akan banyak mengalami hambatan belajar, karena motif itu merupakan faktor pendorong.
- 4) Situasi pribadi tertentu emosional yang dialami murid. Misalnya pertentangan yang dialami dalam dirinya, situasi kekecewaan (*frustasi*), suasana kesedihan, dan sebagainya dapat menimbulkan hambatan belajar.
- 5) Faktor-faktor jasmaniah, seperti cacat tubuh, gangguan kesehatan, gangguan penglihatan, pendengaran, kelainan jasmani, dan sebagainya.
- 6) Faktor-faktor bawaan (*heriditer*), seperti buta warna, kidal, cacat tubuh, dan sebagainya.

Sedangkan faktor yang terletak di luar dirinya (faktor eksternal), baik yang terdapat di sekolah, di rumah maupun di masyarakat antara lain :

- 1) Faktor lingkungan sekolah yang kurang menunjang proses belajar seperti kurang memadainya: cara mengajar, sikap guru, kurikulum atau materi yang di

pelajari, perlengkapan belajar yang kurang, cara evaluasi, ruang belajar, sistem administrasi, waktu belajar, situasi sosial di sekolah, dan sebagainya.

- 2) Situasi dalam keluarga yang kurang menunjang proses belajar seperti: kekacauan rumah tangga (*broken home*), kurang perhatian orang tua, kurangnya perlengkapan belajar, kurangnya kemampuan orang tua, dan sebagainya.
- 3) Lingkungan sosial yang kurang memadai, seperti: pengaruh negatif dari pergaulan, situasi masyarakat yang kacau, gangguan kebudayaan seperti film, bacaan-bacaan, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hambatan belajar Pendidikan Jasmani adalah kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Diagnosis perlu dilakukan oleh guru terlebih dahulu, agar dapat mengidentifikasi (upaya mengenali gejala dengan cermat) terhadap fenomena yang menunjukkan kemungkinan adanya hambatan belajar Pendidikan Jasmani yang sedang melanda siswa tersebut. Hambatan belajar Pendidikan Jasmani siswa dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* meliputi faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh, kelelahan jasmani) dan faktor psikologi. Sedangkan faktor *ekstern*, meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Dalam penelitian ini melalui kegiatan analisis ingin mengungkap tentang hambatan siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut *Bucher* dalam Soni Nopembri (2005: 33), menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Sedangkan Mutohir dalam Andun Sudijandoko (2010: 03), bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan belajar pada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketrampilan motorik, ketrampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan pembekalan belajar yang diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup yang sehat dan aktif sepanjang masa (Depdiknas, 2007: 16).

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Sukintaka (1992: 9), menyatakan bahwa secara garis besar tujuan Pendidikan Jasmani dapat digolongkan dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Norma atau nilai, yang merupakan budaya bangsa timur pada umumnya, jadi termasuk Indonesia. Norma itu menghendaki: Manusia berbudi luhur, berbudi pekerti baik, dan atau mempunyai kepribadian yang kuat. Norma itu sendiri akan terkait iman dan taqwa kepada Tuhan Yang maha Esa.
- 2) Jasmani, sehat dan terampil.
- 3) Psikis atau kejiwaan, menjadi anak cerdas, bebas dari kebodohan dan mempunyai kepribadian yang mantap dan mandiri.
- 4) Rasa sosial, rasa bertanggung jawab kemasyarakatan, mempertebal rasa kebangsaan atau rasa cinta tanah air, dan rasa kesetiakawanan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk Sekolah Dasar, karena Pendidikan Jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmanai sebagai wahananya.

3. Materi Penjasorkes di SD Kelas IV dan V

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, termasuk di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan masuk dalam kurikulum pendidikan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara

untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (KTSP dalam Depdiknas 2007: 2). Masih dalam Depdiknas (2007: 10), dijelaskan bahwa materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar untuk kelas IV dan V, meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air (*akuatik*), pendidikan luar kelas (*outdoor education*), dan kesehatan.

Materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, dalam proses pembelajaran dengan pendekatan permainan. Model permainan tradisional yang diberikan salah satunya dengan model permainan tradisional egrang. Permainan tradisional egrang misalnya, dapat mempermudah guru Pendidikan Jasmani dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kegiatan pemanasan atau inti pembelajaran.

Diperlukan beberapa faktor pendukung dalam suksesnya kegiatan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar. Jika faktor pendukung kurang tersedia secara maksimal, maka yang terjadi akan munculnya sebuah hambatan bagi siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Faktor pendukung dalam suksesnya kegiatan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah, meliputi:

a. Faktor *intern* psikologis siswa, berupa:

1) Keberanian

Keberanian diperlukan dalam diri siswa untuk belajar/ mencoba permainan egrang. Permainan tradisional egrang sangat cocok/ tepat digunakan untuk meningkatkan keberanian dalam diri siswa.

2) Intelegensi

Siswa dalam mencoba permainan tradisional egrang, maka siswa secara langsung akan berkembang kecerdasannya, karena sebisa mungkin siswa akan berusaha menyusun strategi untuk menentukan langkah atau gerakan dalam bermain egrang.

b. Faktor *intern* jasmani siswa, berupa:

1) Postur tubuh

Postur tubuh yang ideal akan memudahkan siswa dalam memainkan permainan tradisional egrang. Dengan di dukung postur tubuh yang ideal, maka akan berpengaruh bagi siswa dalam hal berkonsentrasi memadukan gerakan-gerakan tangan dan kaki serta mendukung ekspresi tubuh dalam memainkan permainan tradisional egrang.

2) Koordinasi

Koordinasi diperlukan untuk kemampuan melakukan gerakan dengan berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan efisien dan penuh ketepatan yang kesemuanya ada dalam permainan tradisional egrang. Koordinasi tangan dan kaki diperlukan bagi siswa dalam mencoba permainan tradisional egrang.

3) Kelincahan

Kelincahan diperlukan bagi siswa dalam mencoba permainan tradisional egrang, hal ini dikarenakan dalam melakukan keterampilan bermain egrang diperlukan gerakan kelincahan dalam hal gerakan berpindah tempat secara cepat dalam berjalan ke depan menggunakan/ memainkan egrang.

c. Faktor *ekstern*, berupa:

1) Alat/ sarana

Ketersediaan alat/ sarana permainan egrang yang memadai/ tidak kekurangan, akan memudahkan dan mendukung siswa dalam belajar memainkan permainan tradisional egrang tersebut di sekolah.

2) Guru

Guru harus bisa mendukung siswa dalam suksesnya memainkan permainan tradisional egrang. Kreativitas dari guru, pemberian motivasi bagi siswa, dan evaluasi dari guru akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan siswa dalam belajar permainan tradisional egrang.

3) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang berupa halaman sekolah yang luas atau di sekitar lokasi sekolah terdapat tanah lapang yang luas, maka akan mendukung siswa dalam belajar permainan tradisional egrang. Selain itu kondisi halaman sekolah/ tanah lapang tersebut harus juga terasa aman bagi siswa dalam belajar permainan tradisional egrang.

4. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar

Usia Sekolah Dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan didalam kemungkinan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan yang baik dikemudian hari. Pendidik harus dapat menciptakan kondisi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan, perkembangan dan perkembangan anak Sekolah Dasar serta sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tingkat perkembangan tertentu yang diharapkan. Pertumbuhan dan perkembangan fisik dan gerak yang merupakan

bagian dari perkembangan umum pada diri pelajar Sekolah Dasar, memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas tinggi dikemudian hari. Pentingnya pertumbuhan fisik dan perkembangan gerak yang baik tersebut perlu benar-benar disadari oleh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, karena pada usia anak Sekolah Dasar pertumbuhan akan tetap berlangsung. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat dan lebih banyak belajar berbagai keterampilan (Siti Nurjanah, 2012: 31).

Menurut Darmodjo (1992: 12), karakteristik anak kelas atas (usia 10-12 tahun), Sekolah Dasar adalah :

- a. Merupakan individu yang sedang berkembang.
- b. Siswa kelas atas mulai mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan.
- c. Sedang berada dalam perubahan fisik dan mental mengarah yang lebih baik.
- d. Mulai adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit.
- e. Amat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar.
- f. Telah ada minat terhadap hal-hal yang khusus.
- g. Anak kelas atas mulai menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
- h. Pada masa usia kelas atas, anak mulai memandang nilai (nilai rapor), sebagai ukuran yang benar mengenai prestasi sekolah.
- i. Anak pada masa usia kelas atas gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

j. Tingkah laku dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat.

5. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Dijelaskan oleh Semiawan (2008: 20), permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya (Fitri Aprilyani Husain, 2013: 22). Menurut Pamudji Sukoco (2010: 1), permainan Tradisional merupakan bentuk budaya suatu bangsa. Permainan tradisional bangsa Indonesia adalah merupakan bentuk budaya bangsa Indonesia yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional tersebut merupakan aktivitas bangsa yang menduduki tempat penting dalam kehidupan masyarakat

dan merupakan sumber daya yang amat besar serta mempunyai nilai dalam menanamkan sikap dan keterampilan. Permainan tradisional merupakan wadah kegiatan masyarakat sebagai hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang dan sebagai sarana sosialisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/ materi pelajaran, karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar. Jenis permainan tradisional yang pernah diberikan dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, salah satunya adalah permainan tradisional egrang.

6. Pengertian Permainan Tradisional Egrang

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari daerah mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda, seperti: sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkek-tengkek, dari kata Tengkek (pincang). Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu. Egrang berasal dari bahasa Lampung berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Sedang Jawa Tengah dengan

nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang (KEMENPORA “Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Egrang”, 2014: 1).

Masih dalam KEMENPORA “Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Egrang” (2014: 1-4), karakteristik permainan tradisional egrang, adalah sebagai berikut:

a. Tujuan:

Mengisi waktu luang, bermain, dan meningkatkan kemampuan motorik.

b. Manfaat:

Gembira, kualitas kebugaran meningkat, kemampuan motorik meningkat, dan bersosialisasi.

c. Sasaran:

Anak-anak, remaja, dan dewasa.

d. Peraturan Permainan:

1) Lapangan dan Bahan Baku

a) Lapangan

Lapangan yang dipergunakan disarankan datar dan luas (bisa di stadioan, lapangan umum, bahkan jalan raya jika memungkinkan).

b) Bahan Baku

Bahan yang digunakan terbuat dari bambu, daerah yang sulit mendapatkan bambu yang sesuai bisa menggunakan kayu. Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6 – 12 tahun dan kelompok umur 13 tahun ke atas. Secara spesifik ukuran egrang tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Umur 6 – 12 tahun

(a) Tinggi = 1,5 meter

(b) Ukuran tempat berpijak tinggi = 50 cm, lebar 15 – 20 cm, panjang = 7,5 cm.

(2) Umur 13 tahun ke atas

(a) Tinggi = 2,5 meter

(b) Ukuran tempat berpijak tinggi = 50 cm, lebar 20 cm, panjang = 10 cm.

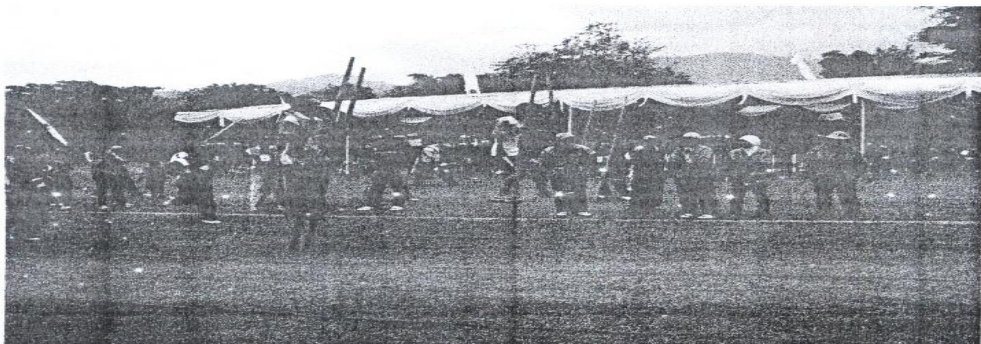
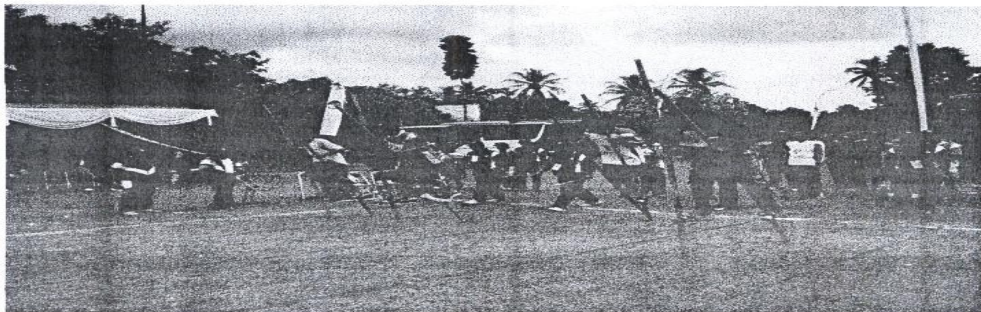
2) Pemain

a) Permainan egrang dapat dimainkan oleh pria dan wanita dengan mengenakan pakaian olahraga yang pantas.

b) Kelompok umur

(1) Anak-anak 6 – 12 tahun

(2) 13 tahun ke atas, remaja, dan dewasa.



Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang
Sumber: KEMENPORA “Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Egrang” (2014: 5)

7. Permainan Tradisional Egrang dalam Pembelajaran Penjasorkes

Melalui permainan tradisional banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Secara tidak langsung anak-anak pun beraktivitas fisik yang terkadang diluar batas kemampuannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya dan dapat dinikmati semua kalangan. Di sekolah permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui Pendidikan Jasmani. Karena Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Budiman, 2010: 12).

Menurut Haryanto (2012: 27), bahwa Pendidikan Jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral), yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya. Atau secara spesifik melalui pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik melakukan kegiatan berupa permainan (*game*), dan berolahraga (disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak). Begitu juga dalam permainan tradisional yang banyak terkandung nilai-nilai didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Permainan tradisional yang banyak menggunakan aktivitas fisik secara tidak langsung pun dapat mengukur kebugaran jasmani peserta didik, misalnya saja jika seorang peserta didik

memiliki kebugaran jasmani yang baik peserta didik itu akan dapat bermain tanpa mengalami kelelahan yang berarti, sebaliknya jika peserta didik mempunyai kebugaran yang buruk maka peserta didik itu tidak dapat mengikuti permainan dengan baik.

Dijelaskan dalam website: “<http://www.berita/150/15999/Peran-Permainan-Tradisional-Terhadap-Pendidikan-Jasmani.html>”, sesuai dengan tujuan Pendidikan Jasmani yang dilakukan di lingkungan sekolah peranan permainan tradisional sangat besar. Permainan tradisional egrang misalnya, dapat mempermudah guru Pendidikan Jasmani dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan di dalam pemanasan atau inti pembelajaran. Permainan tradisional egrang tidak membutuhkan sarana dan prasarana yang banyak dan dapat dimainkan secara kelompok dalam jumlah besar serta menyenangkan. Peserta didik tidak merasa sedang dalam proses pembelajaran, karena semuanya berjalan secara alami.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pujirahmawati Nurmilasusanti (2014) yang berjudul “Identifikasi Kendala Siswa Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas di SD Negeri Tlogoadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan satu variable tanpa membuat perbandingan dengan variable lainnya. Metode penelitian yang akan digunakan adalah survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini merupakan penelitian populasi,

yaitu dengan melibatkan seluruh siswa kelas atas SD Negeri Tlogoadi sebanyak 113 siswa. Hasil penghitungan uji validitas instrumen menghasilkan tidak adanya butir yang gugur dari 30 item pernyataan, dengan koefisien reliabilitas sebesar 1,72. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukan bahwa kendala yang dihadapi siswa kelas atas dalam mengikuti pembelajaran Penjas di SD Negeri Tlogoadi Kecamatan Mlati Kabupaten, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 8 siswa atau sebesar 7,08%; kategori “tinggi” sebanyak 45 siswa atau sebesar 39,82%; kategori “sedang” sebanyak 9 siswa atau sebesar 7,97%; kategori “rendah” sebanyak 51 siswa atau sebesar 45,13%; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Fitri Aprilyani Husain (2013) yang berjudul “Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal”. Populasi penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 18 orang dari 25 Sekolah Dasar. Pengambilan data menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi dan angket. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan prosentase. Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam

pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar. Terbukti dari ketersediaan waktu 75,00%, ketersediaan materi dan pembelajaran Penjas sebesar 73,61% meliputi pembelajaran dan penguasaan materi 74,07%, sarana dan prasarana sekolah 81,25% dan kesesuaian kurikulum 65,28%, karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan sebesar 68,68% meliputi jenis permainan sebesar 63,96%, hasil gerak dan faktor resiko sebesar 73,38%, lokomotor sebesar 64,09%, non lokomotor sebesar 74,65%, manipulatif sebesar 81,9%, unsur-unsur Penjas sebesar 81,77% meliputi kognitif sebesar 88,9%, afektif sebesar 81,25%, psikomotor sebesar 81,94%, jasmani sebesar 79,63%, motivasi sebesar 73,44% meliputi minat siswa 74,80%, motivasi guru 63,89%. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

C. Kerangka Berpikir

Bentuk pendekatan pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, salah satunya dengan model permainan tradisional. Melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/ materi pelajaran, karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar. Jenis permainan tradisional yang pernah

diberikan dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, adalah permainan tradisional egrang.

Hambatan belajar Pendidikan Jasmani adalah kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran Pendidikan Jasmani disekolah. Diagnosis perlu dilakukan oleh guru terlebih dahulu, agar dapat mengidentifikasi (upaya mengenali gejala dengan cermat) terhadap fenomena yang menunjukkan kemungkinan adanya hambatan belajar Pendidikan Jasmani yang sedang melanda siswa tersebut. Hambatan belajar Pendidikan Jasmani siswa dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* meliputi faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh, kelelahan jasmani) dan faktor psikologi. Sedangkan faktor *ekstern*, meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Penelitian ini dalam bentuk survei, dengan pemberian angket kepada siswa dan siswa secara sukarela sesuai pandangannya mengisi/ menjawab angket dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Melalui survei dalam bentuk pemberian angket ini diharapkan dapat menganalisa dalam mengungkap tentang tingginya hambatan siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut B. Syarifudin (2010: 05), penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Analisis yang sering digunakan adalah analisis persentase. Metode penelitian yang akan digunakan adalah survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kegiatan analisis dalam hal mengetahui besarnya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2008: 03), mengartikan istilah variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu hambatan psikologis terhadap olahraga permainan tradisional egrang. Adapun definisi dari hambatan psikologis terhadap olahraga permainan tradisional egrang adalah suatu kondisi psikologis dari siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes yang ditandai adanya kesulitan-kesulitan dalam mempraktekkan permainan tradisional, yaitu egrang. Untuk mengidentifikasi tingginya hambatan psikologis tersebut dengan menggunakan instrumen dalam bentuk kuisioner/ angket.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah dengan melibatkan keseluruhan siswa kelas atas, yaitu kelas IV dan kelas V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman. Penjelasan secara rinci mengenai jumlah populasi dalam penelitian ini dapat di lihat pada tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Jumlah Siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman Semester II Tahun Ajaran 2014/2015

Siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman				Jumlah Keseluruhan
kelas IV		kelas V		
Putra	Putri	Putra	Putri	
10 siswa	12 siswa	9 siswa	9 siswa	40 siswa

Sumber: Staf Tata Usaha Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket yang isinya mengungkap tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, yang sudah tersedia jawabannya sehingga responden (siswa) tinggal memilih. Menurut Bimo Walgito (1997: 765), kuesioner atau angket merupakan suatu daftar berisi pernyataan-pernyataan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh objek penelitian, yang juga disebut responden. Dengan kuesioner ini dapat diperoleh fakta-fakta ataupun pendapat/ opini. Pernyataan dalam kuesioner

tergantung pada maksud serta tujuan yang ingin dicapai. Maksud dan tujuan tersebut berpengaruh terhadap bentuk pernyataan yang ada dalam kuesioner. Angket dibagikan secara serentak kepada responden, dan dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu-malu dalam menjawab angket.

Dalam penelitian ini angket dibuat sesuai standar siswa, sehingga semua siswa dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama. Angket yang digunakan adalah angket langsung tipe pilihan, artinya angket disampaikan langsung kepada orang yang dimintai informasi tentang dirinya sendiri dengan cara memilih salah satu jawaban yang tersedia.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan. Adapun penjelasan langkah-langkah dalam penyusunan instrumen, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mendefinisikan Konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variabel yang diukur konstruk. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman, yang telah mengikuti pembelajaran Penjasorkes, dengan didalam materi pembelajaran tersebut terdapat permainan tradisional egrang.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah menyusun konstruk variabel di atas dijabarkan menjadi faktor-faktor yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, adapun faktor-faktor yang mengkonstrak hambatan psikologis terhadap olahraga permainan

tradisional egrang yang dari dalam (*intern*) adalah: faktor psikologis (keberanian, intelegensi) dan faktor jasmani (postur tubuh, koordinasi, kelincahan). Sedangkan faktor-faktor yang mengkonstrak dari luar (*ekstern*), meliputi: alat/ sarana, guru, dan lingkungan sekolah.

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut kemudian dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Dari kisi-kisi angket kemudian dijabarkan ke dalam pernyataan-pernyataan yang telah disediakan jawabannya. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah Skala *Likert* yang telah di modifikasi dengan alternatif jawaban, yaitu : “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Dalam penelitian ini keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan negatif dengan diberi skor 3, 2, 1, 0. Penskoran nilai dari setiap butir pernyataan angket dapat di lihat pada tabel 2, di bawah ini:

Tabel 2. Penskoran Nilai Pernyataan Angket

Pernyataan	Skor			
	SS	S	TS	STS
Negatif	3	2	1	0

Memberikan gambaran mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisinya seperti dalam tabel 3, berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator		Butir Pernyataan Negatif	Jumlah
Hambatan Psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang	Intern	Psikologis	Keberanian	1, 2, 3	3 pernyataan
			Intelegensi	4, 5, 6	3 pernyataan
		Jasmani	Postur tubuh	7, 8, 9	3 pernyataan
			Koordinasi	10, 11, 12	3 pernyataan
			Kelincahan	13, 14, 15	3 pernyataan
	Ekstern	Alat/ sarana		16, 17, 18, 19, 20	5 pernyataan
		Guru		21, 22, 23, 24, 25	5 pernyataan
		Lingkungan sekolah		26, 27, 28, 29, 30	5 pernyataan
	Total :				

Keterangan:

Keseluruhan adalah berupa pernyataan negatif, karena kuesioner/ angket bertujuan untuk mengetahui tingginya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi atau data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa tanggapan dari siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman mengenai hambatan yang mereka alami dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

Adapun teknik pengumpulan data, adalah sebagai berikut :

- Angket disebarakan ke semua siswa kelas IV dan kelas V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, yang melibatkan keseluruhan 40 siswa.
- Semua siswa kelas IV dan kelas V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman, bebas untuk mengisi butir pernyataan angket dengan sukarela dan tanpa adanya paksaan.
- Angket yang sudah di isi seluruh siswa dikembalikan lagi atau dikumpulkan

untuk memperoleh data tentang tingginya hambatan siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

E. Tahapan Pengujian Instrumen

Angket yang telah disusun, sebelum digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diujicobakan/ *try out*. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (handal), yang akan digunakan dalam menggali informasi tentang besarnya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

Pengujian dilakukan pada siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Sumberadi Mlati Sleman yang berjumlah keseluruhan 30 siswa. Menurut Siti Rosilah (2010: 30), ujicoba penelitian dapat dilakukan diluar populasi penelitian, dengan pertimbangan persamaan karakteristik dan lokasi berdekatan. Ujicoba dilakukan di SD Negeri Sumberadi Mlati Sleman yang masih satu wilayah dan adanya kesamaan karakteristik dengan populasi penelitian yang akan digunakan pada pengambilan data. Selain itu pelaksanaan uji coba dilaksanakan di SD Negeri Sumberadi Mlati Sleman, juga dengan pertimbangan bahwa permainan tradisional egrang telah diberikan bagi siswa kelas atas khususnya siswa kelas IV dan kelas V dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes di sekolah. Uji coba tersebut untuk mengetahui validitas dan reliabilitas insrumen, yang selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen ini mampu mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir pernyataan angket digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun dalam Sugiyono (2011: 182), menyatakan “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$ ”. Kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari “0,3” maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Korelasi yang digunakan adalah “korelasi *Product Moment*”, yang rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

x : $(x_i - \bar{x})$

y : $(y_i - \bar{y})$

Berdasarkan data yang terkumpul dari keseluruhan responden uji coba dan proses penghitungan validitas yang ditunjukkan pada lampiran 9, maka terdapat hasil 30 koefisien korelasi (berdasarkan jumlah item/ butir pernyataan angket ada 30 butir). Hasil analisis item/ butir angket ditunjukkan pada tabel 4, berikut :

Tabel 4. Hasil Analisis Item/ Butir Instrumen Penelitian

No. Butir Instrumen	Koofisien Korelasi (r hitung)	r kritis	Penilaian (r hitung \geq r kritis)	Keputusan
Butir No. 1	0,52	0,30	0,52 > 0,30	Valid
Butir No. 2	0,47	0,30	0,47 > 0,30	Valid
Butir No. 3	0,54	0,30	0,54 > 0,30	Valid
Butir No. 4	0,63	0,30	0,63 > 0,30	Valid
Butir No. 5	0,76	0,30	0,76 > 0,30	Valid
Butir No. 6	0,53	0,30	0,53 > 0,30	Valid
Butir No. 7	0,52	0,30	0,52 > 0,30	Valid
Butir No. 8	0,53	0,30	0,53 > 0,30	Valid
Butir No. 9	0,54	0,30	0,54 > 0,30	Valid
Butir No. 10	0,61	0,30	0,61 > 0,30	Valid
Butir No. 11	0,54	0,30	0,54 > 0,30	Valid
Butir No. 12	0,38	0,30	0,38 > 0,30	Valid
Butir No. 13	0,46	0,30	0,46 > 0,30	Valid
Butir No. 14	0,46	0,30	0,46 > 0,30	Valid
Butir No. 15	0,49	0,30	0,49 > 0,30	Valid
Butir No. 16	0,53	0,30	0,53 > 0,30	Valid
Butir No. 17	0,43	0,30	0,43 > 0,30	Valid
Butir No. 18	0,54	0,30	0,54 > 0,30	Valid
Butir No. 19	0,49	0,30	0,49 > 0,30	Valid
Butir No. 20	0,44	0,30	0,44 > 0,30	Valid
Butir No. 21	0,60	0,30	0,60 > 0,30	Valid
Butir No. 22	0,53	0,30	0,53 > 0,30	Valid
Butir No. 23	0,44	0,30	0,44 > 0,30	Valid
Butir No. 24	0,61	0,30	0,61 > 0,30	Valid
Butir No. 25	0,60	0,30	0,60 > 0,30	Valid
Butir No. 26	0,44	0,30	0,44 > 0,30	Valid
Butir No. 27	0,46	0,30	0,46 > 0,30	Valid
Butir No. 28	0,49	0,30	0,49 > 0,30	Valid
Butir No. 29	0,38	0,30	0,38 > 0,30	Valid
Butir No. 30	0,46	0,30	0,46 > 0,30	Valid

Dari hasil uji coba ternyata koefisien korelasi semua item/ butir dengan skor total, di peroleh hasil keseluruhan di atas “0,3”, sehingga semua butir instrumen mengenai besarnya hambatan siswa dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang dinyatakan valid. Butir yang mempunyai validitas tertinggi adalah butir nomor 5 dengan koefisien korelasi sebesar “0,76” dan yang mempunyai validitas

paling rendah adalah butir nomor 12 dan 29 dengan koefisien korelasi sebesar “0,38”.

2. Pembuktian Reliabilitas

Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2008: 354). Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut :

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 361)

Keterangan :

K = jumlah item dalam instrumen

M = mean skor total

s_t^2 = varians total

Berdasarkan data yang terkumpul dari keseluruhan responden uji coba dan proses penghitungan reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson) yang ditunjukkan pada lampiran 9, maka terdapat hasil reliabilitas instrumen mengenai besarnya hambatan siswa dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, sebesar “0,69”. Menurut Sugiyono (2011: 184), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel bila keefisien reliabilitas minimal 0,6. Pembuktian reliabilitas instrumen telah memenuhi syarat, karena hasil pengujian keefisien reliabilitas instrumen di atas keefisien reliabilitas minimal, yaitu: (0,69 > 0,6), sehingga intrumen siap digunakan untuk pengambilan data.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Sugiyono (2011: 199), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Pengkategorian tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, disusun dengan 5 kategori penilaian, yaitu: “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah”, dan “sangat rendah”. Sedangkan untuk pengkategorian menggunakan acuan 5 batas norma, yaitu seperti dalam tabel 5, berikut ini :

Tabel 5. Rumus Kategori Rentangan Norma Penilaian

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3.	$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4.	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5.	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Sumber: B. Syarifudin (2010 : 113)

Keterangan:

X = Skor

M = *Mean* Hitung

SD = Stándar Deviasi Hitung

Setelah diketahui kategori tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan

tradisional egrang yang termasuk dalam kategori: “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah”, dan “sangat rendah”, maka akan dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian tersebut. Menurut B. Syarifudin (2010: 112), cara mengubah skor/ nilai ke dalam bentuk persentase, yaitu dengan rumus:

$$\% = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100$$

Keterangan :

% : Persentase

$\sum X$: skor X hitung

$\sum Maks$: skor maksimal ideal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jumeneng Lor, yang beralamat di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Propinsi Yogyakarta. Waktu penelitian dimulai dari bulan April 2015 sampai bulan Mei 2015. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Mei 2015, pada saat jam KBM di sekolah berlangsung. Subjek penelitian adalah keseluruhan siswa kelas atas, yaitu kelas IV dan kelas V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman yang berjumlah 40 siswa.

2. Deskripsi Data Penelitian

Hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang diukur dengan menggunakan angket model tertutup sejumlah 40 butir pernyataan dengan alternatif jawaban, yaitu : “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan negatif dengan diberi skor 3, 2, 1, 0. Dengan demikian akan diperoleh rentang skor minimum – maksimum, yaitu: 0 – 120.

Dari hasil penelitian di peroleh hasil $\sum = 2540$; skor minimum sebesar = 33; skor maksimum = 81; rerata (*mean*) = 63,50; dan *standard deviasi* = 13,86. Deskripsi hasil penelitian hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang dapat dilihat pada table 6 di bawah ini:

Tabel 6. Norma Penilaian Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 84,29$	Sangat Tinggi	0 siswa	0 %
$70,43 \leq X < 84,29$	Tinggi	8 siswa	20 %
$56,57 \leq X < 70,43$	Sedang	22 siswa	55 %
$42,71 \leq X < 56,57$	Rendah	8 siswa	20 %
$X < 42,71$	Sangat Rendah	2 siswa	5 %
Jumlah =		40 siswa	100 %

Berdasarkan tabel 6 di atas diketahui bahwa tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0 %; kategori “tinggi” sebanyak 8 siswa atau sebesar 20 %; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 55 %; kategori “rendah” sebanyak 8 siswa atau sebesar 20 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 5 %.

B. Pembahasan

Penelitian ini di lakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis dalam hal mengetahui besarnya hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Hambatan belajar Pendidikan Jasmani dalam hal ini adalah kesukaran siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam menerima atau menyerap pelajaran olahraga permainan permainan tradisional yang dipengaruhi

oleh faktor dari dalam (*intern*) adalah: faktor psikologis (keberanian, intelegensi) dan faktor jasmani (postur tubuh, koordinasi, kelincahan).

Keberanian dan intelegensi berpengaruh besar bagi perkembangan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Rasa takut dan tidak percaya diri serta munculnya kekhawatiran dari siswa akan berpengaruh, sehingga terjadinya kesukaran/ hambatan dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Pemahaman anak yang terbatas mengenai cara mempraktekkan olahraga permainan tradisional egrang dan mengenai keadaan jasmani tubuh siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya hambatan pada diri siswa dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang. Selain itu juga faktor *ekstern* dari siswa (ketersediaan sarpras dan fasilitas pendukung pembelajaran, metode guru dalam mengajar, serta keadaan lingkungan sekitar sekolah) juga akan berpengaruh mengenai besarnya hambatan yang muncul pada diri siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa tingkat hambatan psikologis siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang, termasuk kategori sangat tinggi 0 %; tinggi 20 %; sedang 55 %; kategori rendah 20 %; dan kategori sangat rendah sebesar 5 %.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian dapat sebagai dasar bagi guru Penjasorkes di SD Negeri Jumeneng Lor Sleman untuk lebih meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.
2. Sebagai dasar/ acuan untuk mengemas model pembelajaran yang kreatif dengan tujuan untuk meminimalkan besarnya hambatan psikologis yang dialami siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol secara maksimal kesungguhan dari tiap kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman, dalam mengisi angket yang diberikan oleh peneliti.

2. Kegiatan pemberian dan pengisian angket dilakukan setelah siswa selesai mengikuti kegiatan aktivitas pembelajaran di SD Negeri Jumeneng Lor Sleman. Faktor kelelahan mengakibatkan kurang maksimalnya siswa dalam mengisi/ menjawab setiap butir pernyataan angket.

D. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Perlunya evaluasi model pembelajaran bagi siswa siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman, khususnya kreativitas pengembangan model pembelajaran dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang.
2. Kepada para peneliti di bidang Penjasorkes yang akan melakukan penelitian dalam tema yang sama diharapkan agar menggunakan sampel yang lebih besar dengan variabel-variabel yang lain. Sehingga diharapkan hasil penelitian yang di dapat, akan lebih maksimal hasilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andun Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 7 Nomor 1. Jurusan Pendidikan Olahraga FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Bimo Walgito. (1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogya: Andi Offest.
- Budiman. (2010). *Permainan Tradisional Dalam Penjasorkes*. Terdapat dalam website: "<http://www.berita/150/15999/Peran-Permainan-Tradisional-Terhadap-Pendidikan-Jasmani.html>". Di akses pada hari Senin tanggal 10 Maret 2014 pukul 13.00 WIB.
- B. Syarifudin. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan Dengan SPSS*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- Darmodjo. (1992). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar* (www.yahoo.com, tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>). Diakses pada hari Senin tanggal 10 Maret 2014 pukul 13.00 WIB.
- Depdiknas. (2007). *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.
- Fitri Aprilyani Husain. (2013). *Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Fitria Rahmayanti. (2014). *Tingkat Kesulitan Belajar Guling Belakang Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri se-Gugus Pringgondani Kecamatan Kemangkong Kabupaten Purbalingga*. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryanto. (2012). *Hakikat Penjasorkes*. Terdapat dalam website: "<http://www.berita/150/15999/Pengertian-Pendidikan-Jasmani.html>". Di akses pada hari Sabtu tanggal 15 Maret 2014 pukul 16.00 WIB.
- KEMENPORA. (2014). *Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Egrang*. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- . (2014). *Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Hadang*. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- M. Alisuf Sabri. (2008). *Strategi Pembelajaran di Sekolah*. Terdapat dalam <http://strategipembelajaran.com/>. Di akses pada hari Rabu tanggal 12 Maret 2014 pukul 19.20 WIB.

- Pamudji Sukoco. (2010). Pengembangan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Artikel*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujirahmawati Nurmilasusanti. (2014). Identifikasi Kendala Siswa Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas di SD Negeri Tlogoadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sarwoko. (2011). *Analisa Kesulitan Belajar Siswa*. Terdapat dalam <http://strategipembelajaran.com/>, di akses pada hari Rabu tanggal 12 Maret 2014 pukul 20.10 WIB.
- Semiawan. (2008). *Hakikat Permainan Tradisional*. Terdapat dalam <http://modelpermainantradisional.com/>. Di akses pada hari Senin tanggal 10 Maret 2014 pukul 13.00 WIB.
- Siti Nurjanah. (2012). Peningkatan Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan Melalui Permainan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nganggrung. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siti Rosilah. (2010). Minat Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Gugus Dua Negeri Sedayu Terhadap Materi Senam Irama. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soni Nopembri. (2005). *Pengalaman Belajar Pendidikan Jasmanai Yang Menyenangkan Pada Pendidikan Dasar*. Majalah Ilmiah Olahraga Volume 11 TH. XI No.1. FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Sri Heriyanti. (2008). Identifikasi Kesulitan Siswa Kelas VII SMP N 24 Purworejo Dalam Pembelajaran Guling Belakang. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen, Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Penyusun Tugas Akhir. (2012). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Uji Coba

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Kepada :

Siswa kelas IV dan V

di SD Negeri Sumberadi

Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, peneliti memohon kepada adik-adik siswa kelas IV dan V SD Negeri Sumberadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk sejenak meluangkan waktunya dalam memberikan pendapat dan informasi dengan menjawab angket/kuesioner uji coba yang peneliti lampirkan.

Maksud dari isi angket ini yaitu untuk melaksanakan penjajagan penelitian dalam mengetahui **“Besarnya Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang”**. Untuk itu peneliti mengharap kesedian adik-adik semua siswa kelas IV dan V SD Negeri Sumberadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk mengisi angket uji coba yang telah disediakan, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dimohon adik-adik semua memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dan jawaban yang di berikan akan terjamin kerahasiannya. Atas kesediaan dari semua siswa kelas IV dan V untuk mengisi angket uji coba dalam penelitian ini, saya mengucapkan terimakasih.

Sleman, 07 Mei 2015
Peneliti,

Joko Sunaryo
NIM. 13604227119

Nama Siswa :
Kelas :

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan benar dan seksama.
2. Berilah tanda check list (\checkmark) pada salah satu jawaban sesuai dengan tanggapan anda pada kolom disamping pernyataan.
3. Keterangan tentang jawaban :

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju

TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

B. Judul Penelitian

**“BESARNYA HAMBATAN PSIKOLOGIS SISWA KELAS IV DAN V
SD NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR
OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG”.**

A. Pernyataan Faktor <i>Intern</i>		Jawaban			
No	Psikologis (Keberanian)	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa takut saat mempraktekkan permainan egrang.				
2	Saya merasa tidak percaya diri dalam mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
3	Melihat ada teman yang terjatuh saat bermain egrang, membuat saya menjadi tidak berani untuk ikut mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
No	Psikologis (Intelegensi)	SS	S	TS	STS
4.	Saya kesulitan dalam memahami cara bermain egrang dengan benar.				
5.	Saya tidak bisa dalam menentukan langkah atau gerakan dalam bermain egrang.				
6.	Saya kesulitan dalam teknik untuk dapat bermain egrang dengan baik.				

No	Jasmani (Postur Tubuh)	SS	S	TS	STS
7.	Mempraktekkan permainan egrang postur tubuh kurang mendukung.				
8.	Saya merasakan kesulitan dalam bermain egrang, karena keadaan tubuh saya gemuk.				
9.	Saya merasakan kesulitan dalam bermain egrang, karena tinggi badan tidak lebih dari alat egrang.				
No	Jasmani (Koordinasi)	SS	S	TS	STS
10.	Untuk secara cepat dalam mempraktekkan bermain egrang saya merasa kesulitan.				
11.	Gerakan tangan belum maksimal dalam mempraktekkan bermain egrang.				
12.	Gerakan kaki belum maksimal dalam mempraktekkan bermain egrang.				
No	Jasmani (Kelincahan)	SS	S	TS	STS
13	Melakukan gerakan berpindah tempat dengan bermain egrang, saya merasa kesulitan.				
14	Mempraktekkan bermain egrang, tubuh terasa kurang lincah.				
15	Mempraktekkan gerakan berjalan ke depan sesuai perintah guru dalam bermain egrang, masih belum dapat saya lakukan secara baik.				
B. Pernyataan Faktor <i>Ekstern</i>		Jawaban			
No	Alat/ Sarana	SS	S	TS	STS
16	Ketersediaan alat untuk bermain egrang di sekolah masih kurang.				
17	Alat untuk bermain egrang di sekolah masih belum memadai.				
18	Tidak ada orang yang menjual alat bermain egrang.				
19	Membuat alat untuk bermain egrang itu menyulitkan.				
20	Tidak mudah mendapatkan bambu untuk membuat alat bermain egrang.				

No	Guru	SS	S	TS	STS
21	Guru jarang membantu saat siswa mempraktekkan bermain egrang.				
22	Guru jarang memberikan contoh ke siswa tentang cara mempraktekkan bermain egrang yang benar.				
23	Guru banyak memberikan perintah dalam kegiatan mempraktekkan permainan egrang di sekolah.				
24	Guru jarang memberikan motivasi bagi siswa untuk mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
25	Tidak adanya evaluasi/ koreksi dari guru ketika semua siswa telah selesai mempraktekkan permainan egrang.				
No	Lingkungan Sekolah	SS	S	TS	STS
26	Halaman sekolah tidak cukup luas untuk bermain egrang.				
27	Kondisi halaman sekolah kurang aman untuk mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
28	Lingkungan sekitar sekolah tidak terdapat lapangan yang dapat digunakan untuk bermain egrang.				
29	Lingkungan sekitar sekolah jarang ada pohon bambu yang dapat digunakan untuk membuat alat egrang.				
30	Masyarakat lingkungan sekitar sekolah sudah jarang ada yang mempraktekkan permainan egrang.				

*** TERIMA KASIH ***

Lampiran 2. Data Uji Coba

No. Res. ↓	Butir Angket No :																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2
2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2
3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
4	3	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	3
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
6	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
7	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2
8	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	3
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3
12	2	3	3	2	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3
13	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3
16	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3
17	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2
18	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3
19	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2
20	1	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2
21	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
22	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	1	2	1	1	2
23	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
24	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
25	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	1	3
26	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3
27	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3
28	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
29	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2
30	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2

Lampiran 3. Analisis Uji Coba

1. Uji Validitas

No. Res. ↓	Butir Angket No :																														Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	67
2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	73
3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	68
4	3	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	3	56
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	66
6	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	66
7	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	63
8	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63
9	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	3	62
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
11	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3	56
12	2	3	3	2	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	66
13	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	79
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	66
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	62
16	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	75
17	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	53
18	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	74
19	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	67
20	1	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	58
21	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	69
22	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	1	2	1	1	2	39
23	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	69
24	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	81
25	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	1	3	66
26	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	77
27	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3	64
28	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	71
29	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	63
30	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	49
30	62	75	64	55	60	59	62	59	64	61	64	57	71	71	65	59	68	63	65	67	66	59	67	61	66	67	71	65	57	71	1921
N	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	ΣY

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

x : $(x_i - \bar{x})$

y : $(y_i - \bar{y})$

$$\text{Butir angket nomor 1 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{105,467}{\sqrt{(13,867) \cdot (2909,367)}} = \frac{105,467}{\sqrt{40344,19219}} = \frac{105,467}{200,86} = 0,52$$

$(0,52 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$

$$\text{Butir angket nomor 2 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{87,5}{\sqrt{(11,5) \cdot (2909,367)}} = \frac{87,5}{\sqrt{33457,7205}} = \frac{87,5}{182,92} = 0,47$$

$(0,47 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$

$$\text{Butir angket nomor 3 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{106,933}{\sqrt{(13,467) \cdot (2909,367)}} = \frac{106,933}{\sqrt{39180,44539}} = \frac{106,933}{197,94} = 0,54$$

$(0,54 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$

$$\text{Butir angket nomor 4 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{97,833}{\sqrt{(8,167) \cdot (2909,367)}} = \frac{97,833}{\sqrt{23760,80029}} = \frac{97,833}{154,145} = 0,63$$

$(0,63 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$

$$\text{Butir angket nomor 5 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{165}{\sqrt{(16) \cdot (2909,367)}} = \frac{165}{\sqrt{46549,872}} = \frac{165}{215,75} = 0,76$$

$(0,76 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$

Butir angket nomor 6 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{119.767}{\sqrt{(16,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{119.767}{\sqrt{49363,22989}} = \frac{119.767}{222,18} = 0,53$$

$$(0,53 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 7 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{105.467}{\sqrt{(13,867) \cdot (2909,367)}} = \frac{105.467}{\sqrt{40344,19219}} = \frac{105.467}{200,86} = 0,52$$

$$(0,52 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 8 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{119.767}{\sqrt{(16,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{119.767}{\sqrt{49363,22989}} = \frac{119.767}{222,18} = 0,53$$

$$(0,53 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 9 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{106.933}{\sqrt{(13,467) \cdot (2909,367)}} = \frac{106.933}{\sqrt{39180,44539}} = \frac{106.933}{197,94} = 0,54$$

$$(0,54 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 10 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{144.233}{\sqrt{(18,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{144.233}{\sqrt{55181,96389}} = \frac{144.233}{234,90} = 0,61$$

$$(0,61 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 11 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{106.933}{\sqrt{(13,467) \cdot (2909,367)}} = \frac{106.933}{\sqrt{39180,44539}} = \frac{106.933}{197,94} = 0,54$$

$$(0,54 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 12 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{83,3}{\sqrt{(16,7) \cdot (2909,367)}} = \frac{83,3}{\sqrt{48586,4289}} = \frac{83,3}{220,42} = 0,38$$

$$(0,38 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 13 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{82,567}{\sqrt{(10,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{82,567}{\sqrt{31907,02789}} = \frac{82,567}{178,62} = 0,46$$

$$(0,46 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 14 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{82,567}{\sqrt{(10,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{82,567}{\sqrt{31907,02789}} = \frac{82,567}{178,62} = 0,46$$

$$(0,46 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 15 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{74,167}{\sqrt{(8,167) \cdot (2909,367)}} = \frac{74,167}{\sqrt{23760,80029}} = \frac{74,167}{154,14} = 0,49$$

$$(0,49 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 16: } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{119,767}{\sqrt{(16,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{119,767}{\sqrt{49363,22989}} = \frac{119,767}{222,18} = 0,53$$

$$(0,53 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 17 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{92,867}{\sqrt{(15,867) \cdot (2909,367)}} = \frac{92,867}{\sqrt{46162,92619}} = \frac{92,867}{214,85} = 0,43$$

$$(0,43 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 18 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{94,7}{\sqrt{(10,7) \cdot (2909,367)}} = \frac{94,7}{\sqrt{31130,2269}} = \frac{94,7}{176,43} = 0,54$$

$$(0,54 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 19 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{74,167}{\sqrt{(8,167) \cdot (2909,367)}} = \frac{74,167}{\sqrt{23760,80029}} = \frac{74,167}{154,14} = 0,49$$

$$(0,49 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 20 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{87,633}{\sqrt{(13,367) \cdot (2909,367)}} = \frac{87,633}{\sqrt{38889,50869}} = \frac{87,633}{197,20} = 0,44$$

$$(0,44 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 21 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{115,4}{\sqrt{(12,8) \cdot (2909,367)}} = \frac{115,4}{\sqrt{37239,8976}} = \frac{115,4}{192,98} = 0,60$$

$$(0,60 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 22 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{119,767}{\sqrt{(16,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{119,767}{\sqrt{49363,22989}} = \frac{119,767}{222,18} = 0,53$$

$$(0,53 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

$$\text{Butir angket nomor 23 : } r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{87,633}{\sqrt{(13,367) \cdot (2909,367)}} = \frac{87,633}{\sqrt{38889,50869}} = \frac{87,633}{197,20} = 0,44$$

$$(0,44 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 24 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{144,233}{\sqrt{(18,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{144,233}{\sqrt{55181,96389}} = \frac{144,233}{234,90} = 0,61$$

$$(0,61 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 25 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{115,4}{\sqrt{(12,8) \cdot (2909,367)}} = \frac{115,4}{\sqrt{37239,8976}} = \frac{115,4}{192,98} = 0,60$$

$$(0,60 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 26 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{87,633}{\sqrt{(13,367) \cdot (2909,367)}} = \frac{87,633}{\sqrt{38889,50869}} = \frac{87,633}{197,20} = 0,44$$

$$(0,44 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 27 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{82,567}{\sqrt{(10,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{82,567}{\sqrt{31907,02789}} = \frac{82,567}{178,62} = 0,46$$

$$(0,46 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 28 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{74,167}{\sqrt{(8,167) \cdot (2909,367)}} = \frac{74,167}{\sqrt{23760,80029}} = \frac{74,167}{154,14} = 0,49$$

$$(0,49 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 29 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{83,3}{\sqrt{(16,7) \cdot (2909,367)}} = \frac{83,3}{\sqrt{48586,4289}} = \frac{83,3}{220,42} = 0,38$$

$$(0,38 > 0,30 \rightarrow \text{valid})$$

Butir angket nomor 30 : $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$

$$r_{xy} = \frac{82.567}{\sqrt{(10,967) \cdot (2909,367)}} = \frac{82.567}{\sqrt{31907,02789}} = \frac{82.567}{178,62} = 0,46$$

(0,46 > 0,30 → valid)

Hasil Analisis Item/ Butir Instrumen Kendala Siswa Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar

No. Butir Instrumen	Koofisien Korelasi (r hitung)	r kritis	Keputusan
Butir No. 1	0,52	0,30	Valid
Butir No. 2	0,47	0,30	Valid
Butir No. 3	0,54	0,30	Valid
Butir No. 4	0,63	0,30	Valid
Butir No. 5	0,76	0,30	Valid
Butir No. 6	0,53	0,30	Valid
Butir No. 7	0,52	0,30	Valid
Butir No. 8	0,53	0,30	Valid
Butir No. 9	0,54	0,30	Valid
Butir No. 10	0,61	0,30	Valid
Butir No. 11	0,54	0,30	Valid
Butir No. 12	0,38	0,30	Valid
Butir No. 13	0,46	0,30	Valid
Butir No. 14	0,46	0,30	Valid
Butir No. 15	0,49	0,30	Valid
Butir No. 16	0,53	0,30	Valid
Butir No. 17	0,43	0,30	Valid
Butir No. 18	0,54	0,30	Valid
Butir No. 19	0,49	0,30	Valid
Butir No. 20	0,44	0,30	Valid
Butir No. 21	0,60	0,30	Valid
Butir No. 22	0,53	0,30	Valid
Butir No. 23	0,44	0,30	Valid
Butir No. 24	0,61	0,30	Valid
Butir No. 25	0,60	0,30	Valid
Butir No. 26	0,44	0,30	Valid
Butir No. 27	0,46	0,30	Valid
Butir No. 28	0,49	0,30	Valid
Butir No. 29	0,38	0,30	Valid
Butir No. 30	0,46	0,30	Valid

2. Uji Reliabilitas

No. Res. ↓	Butir Angket No :																														X_t	X_t^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	67	4489
2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	73	5329
3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	68	4624
4	3	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	3	56	3136
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	66	4356
6	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	66	4356
7	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	63	3969
8	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63	3969
9	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	3	62	3844
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	1089
11	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3	56	3136
12	2	3	3	2	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	66	4356
13	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	79	6241
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	66	4356
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	62	3844
16	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	75	5625
17	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	53	2809
18	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	74	5476
19	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	67	4489
20	1	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	58	3364
21	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	69	4761
22	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	1	2	1	1	2	39	1521
23	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	69	4761
24	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	81	6561
25	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	1	3	66	4356
26	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	77	5929
27	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3	64	4096
28	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	71	5041
29	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	63	3969
30	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	49	2401
N	62	75	64	55	60	59	62	59	64	61	64	57	71	71	65	59	68	63	65	67	66	59	67	61	66	67	71	65	57	71	1921	126253
	3844																															

Penghitungann reliabilitas instrumen menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson) :

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 361)

Keterangan :

K = jumlah item dalam instrumen (30 butir/ item)

M = mean skor total

$$= (\sum X_t : n) = (1921 : 30) = 64,03$$

$$x^2 = \sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}$$

$$= 126253 - \frac{(1921)^2}{30}$$

$$= 126253 - \frac{(3690241)}{30}$$

$$= 126253 - 123008,03$$

$$= 3244,97$$

$$s_t^2 = \text{varians total}$$

$$= (x^2 : n)$$

$$= (3244,97 : 30) = 108,17$$

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

$$= \frac{30}{(30-1)} \left\{ \frac{1 - 64,03(30-64,03)}{(30) \cdot (108,17)} \right\}$$

$$= \frac{30}{(39)} \left\{ \frac{1 - (-2178,94)}{3245,1} \right\}$$

$$= \frac{30}{(29)} \left\{ \frac{2179,94}{3245,1} \right\}$$

$$= (1,03) \cdot (0,67)$$

$$= \mathbf{0,69}$$

Jadi reliabilitas instrumen mengenai besarnya hambatan siswa dalam belajar olahraga permainan tradisional egrang adalah sebesar **“0,69”**.

Lampiran 4. Permohonan Ijin dari Peneliti

Lampiran : 1 bendel Proposal penelitian

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Kolombo No. 1

Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : Joko Sunaryo

Nomor Mahasiswa : 13604227119

Program Studi : POR/ S1-PKS-PGSD PENJAS

**Judul Skripsi : HAMBATAN SISWA KELAS IV DAN V SEKOLAH DASAR
NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR
OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG**

Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu : April 2015 s/d Mei 2015

**Tempat /objek : Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Kecamatan Mlati
Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.**

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2015

Yang mengajukan,

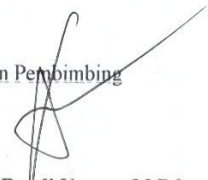

Joko Sunaryo
NIM. 13604227119

Mengetahui :

Ketua Jurusan Prodi PGSD Penjas


Drs. Sriawan, M.Kes
NIP. 19580830 198703 1 003

Dosen Pembimbing


AM. Bandi Utama, M.Pd
NIP. 19600410 198903 1 002

Lampiran 5. Pengesahan Proposal Penelitian

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Penelitian Tentang :

“HAMBATAN SISWA KELAS IV DAN V SEKOLAH DASAR NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR OLAH RAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG”.

Nama : **Joko Sunaryo**

NIM : **13604227119**

Jurusan/ Prodi : **POR/ SI-PAKS-PGSD PENJAS**

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, Mei 2015

Ketua Jurusan Prodi PGSD Penjas



Drs. Sriawan, M.Kes
NIP. 19580830 198703 1 003

Dosen Pembimbing



AM. Bandi Utama, M.Pd
NIP. 19600410 198903 1 002

Kasubag Pendidikan FIK UNY



Sutivem, S.Si
NIP. 19760522 199903 2 001

Lampiran 6. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan FIK UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 396/UN.34.16/PP/2015 15 Mei 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Ka. UPTD Kec. Mlati
Kab. Sleman, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Joko Sunaryo
NIM : 13604227119
Program Studi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2015
Tempat/obyek : Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Kecamatan Mlati
Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta
Judul Skripsi : Hambatan Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri
Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan
Tradisional Egrang

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

- Tembusan :
1. Kepala Sekolah SD N Jumeneng Lor
 2. Kaprodi. PGSD Penjas
 - ✓ 3. Pembimbing TAS
 4. Mahasiswa ybs

Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Sumberadi Mlati Sleman



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI SUMBERADI I
KECAMATAN MLATI**

Alamat : Warak, Sumberadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta
Telp. 0274-4530448

SURAT KETERANGAN

No : 7.a/SKT/V/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KARJINAH, S.Pd
NIP : 19610614 198109 2 004
Pangkat/gol. Ruang : Pembina/VIa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Sumberadi I

Menerangkan bahwa :

Nama : JOKO SUNARYO
NIM : 13604227119
Prodi : PGSD Penjaskes
Fakultas : FIK UNY Yogyakarta

Pada hari Kamis tanggal 7 Mei 2015 benar-benar telah melaksanakan uji coba angket penelitian pada siswa kelas IV dan V sejumlah 24 siswa SD Sumberadi 1, Mlati Sleman.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sumberadi, 7 Mei 2015
Kepala Sekolah

KARJINAH, S.Pd
NIP 19610614 198109 2 004

Lampiran 8. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Jumeneng Lor Mlati Sleman



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI JUMENENG LOR MLATI**

Alamat : Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman

Nomor : 26 /SDJL/V/15
Lamp. : -
Hal : Pemberian Izin Penelitian

Sleman, 16 Mei 2015

Dengan hormat, menindak lanjuti Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor : 396/UN.34.16/PP/2015, tanggal 15 Mei 2015, kami :

N a m a : Sugiyat,S.Pd SD
N I P : 19670502 198804 1 002
Pangkat / Golongan Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri Jumeneng Lor, Mlati
Unit Kerja : SD Negeri Jumeneng Lor, Mlati
Instansi : Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sleman

memberikan rekomendasi / ijin penelitian di SD Negeri Jumeneng Lor ,Mlati,Sleman kepada :

N a m a : Joko Sunaryo
NIM : 13604227119
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan / Program Studi : PKS / Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Demikian surat rekomendasi ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah
SD Negeri Jumeneng Lor

Sugiyat,S.Pd SD
NIP. 19670502 198804 1 002

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Jumeneng Lor Mlati Sleman



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI JUMENENG LOR MLATI**

Alamat : Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman

SURAT KETERANGAN

Nomor : 27 /SDJL/V/15

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Sugiyat,S.Pd SD
NIP : 19670502 198804 1 002
Pangkat / Golongan Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri Jumeneng Lor, Mlati
Unit Kerja : SD Negeri Jumeneng Lor, Mlati
Instansi : Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sleman

Menerangkan bahwa :

Nama : Joko Sunaryo
NIM : 13604227119
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan / Program Studi : PKS / Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Benar-benar telah melaksanakan observasi dan penelitian di kelas IV dan Kelas V SD Negeri Jumeneng Lor,Mlati, Sleman pada :

Waktu : April s.d Mei 2015
Tempat / Obyek : SD Negeri Jumeneng Lor,Kecamatan Mlati,Kab.Sleman,DIY
Judul Skripsi : Hambatan Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang .

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 30 Mei 2015

Kepala Sekolah
SD Negeri Jumeneng Lor


Sugiyat,S.Pd SD
NIP. 19670502 198804 1 002

Lampiran 10. Instrumen Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Kepada :

Siswa kelas IV dan V

di SD Negeri Jumeneng Lor

Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, peneliti memohon kepada adik-adik siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk sejenak meluangkan waktunya dalam memberikan pendapat dan informasi dengan menjawab angket/kuesioner yang peneliti lampirkan.

Maksud dari isi angket ini yaitu untuk melaksanakan penjajagan penelitian dalam mengetahui **“Besarnya Hambatan Psikologis Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Sleman Dalam Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang”**. Untuk itu peneliti mengharap kesedian adik-adik semua siswa kelas IV dan V SD Negeri Jumeneng Lor Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk mengisi angket penelitian yang telah disediakan, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dimohon adik-adik semua memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dan jawaban yang di berikan akan terjamin kerahasiannya. Atas kesediaan dari semua siswa kelas IV dan V untuk mengisi angket dalam penelitian ini, saya mengucapkan terimakasih.

Sleman, 25 Mei 2015
Peneliti,

Joko Sunaryo
NIM. 13604227119

Nama Siswa :
Kelas :

ANGKET PENELITIAN

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan benar dan seksama.
2. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban sesuai dengan tanggapan anda pada kolom disamping pernyataan.
3. Keterangan tentang jawaban :
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

D. Judul Penelitian

“BESARNYA HAMBATAN PSIKOLOGIS SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI JUMENENG LOR SLEMAN DALAM BELAJAR OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG”.

C. Pernyataan Faktor <i>Intern</i>		Jawaban			
No	Psikologis (Keberanian)	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa takut saat mempraktekkan permainan egrang.				
2	Saya merasa tidak percaya diri dalam mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
3	Melihat ada teman yang terjatuh saat bermain egrang, membuat saya menjadi tidak berani untuk ikut mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
No	Psikologis (Intelegensi)	SS	S	TS	STS
4.	Saya kesulitan dalam memahami cara bermain egrang dengan benar.				
5.	Saya tidak bisa dalam menentukan langkah atau gerakan dalam bermain egrang.				
6.	Saya kesulitan dalam teknik untuk dapat bermain egrang dengan baik.				

No	Jasmani (Postur Tubuh)	SS	S	TS	STS
7.	Mempraktekkan permainan egrang postur tubuh kurang mendukung.				
8.	Saya merasakan kesulitan dalam bermain egrang, karena keadaan tubuh saya gemuk.				
9.	Saya merasakan kesulitan dalam bermain egrang, karena tinggi badan tidak lebih dari alat egrang.				
No	Jasmani (Koordinasi)	SS	S	TS	STS
10.	Untuk secara cepat dalam mempraktekkan bermain egrang saya merasa kesulitan.				
11.	Gerakan tangan belum maksimal dalam mempraktekkan bermain egrang.				
12.	Gerakan kaki belum maksimal dalam mempraktekkan bermain egrang.				
No	Jasmani (Kelincahan)	SS	S	TS	STS
13	Melakukan gerakan berpindah tempat dengan bermain egrang, saya merasa kesulitan.				
14	Mempraktekkan bermain egrang, tubuh terasa kurang lincah.				
15	Mempraktekkan gerakan berjalan ke depan sesuai perintah guru dalam bermain egrang, masih belum dapat saya lakukan secara baik.				
D. Pernyataan Faktor <i>Ekstern</i>		Jawaban			
No	Alat/ Sarana	SS	S	TS	STS
16	Ketersediaan alat untuk bermain egrang di sekolah masih kurang.				
17	Alat untuk bermain egrang di sekolah masih belum memadai.				
18	Tidak ada orang yang menjual alat bermain egrang.				
19	Membuat alat untuk bermain egrang itu menyulitkan.				
20	Tidak mudah mendapatkan bambu untuk membuat alat bermain egrang.				

No	Guru	SS	S	TS	STS
21	Guru jarang membantu saat siswa mempraktekkan bermain egrang.				
22	Guru jarang memberikan contoh ke siswa tentang cara mempraktekkan bermain egrang yang benar.				
23	Guru banyak memberikan perintah dalam kegiatan mempraktekkan permainan egrang di sekolah.				
24	Guru jarang memberikan motivasi bagi siswa untuk mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
25	Tidak adanya evaluasi/ koreksi dari guru ketika semua siswa telah selesai mempraktekkan permainan egrang.				
No	Lingkungan Sekolah	SS	S	TS	STS
26	Halaman sekolah tidak cukup luas untuk bermain egrang.				
27	Kondisi halaman sekolah kurang aman untuk mencoba mempraktekkan permainan egrang.				
28	Lingkungan sekitar sekolah tidak terdapat lapangan yang dapat digunakan untuk bermain egrang.				
29	Lingkungan sekitar sekolah jarang ada pohon bambu yang dapat digunakan untuk membuat alat egrang.				
30	Masyarakat lingkungan sekitar sekolah sudah jarang ada yang mempraktekkan permainan egrang.				

*** TERIMA KASIH ***

Lampiran 11. Data Penelitian

Responden	Butir Angket No :																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Responden 1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
Responden 2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
Responden 3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
Responden 4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3
Responden 5	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3
Responden 6	2	3	3	2	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3
Responden 7	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
Responden 8	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
Responden 9	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3
Responden 10	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2
Responden 11	1	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2
Responden 12	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
Responden 13	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	1	2	1	1	2
Responden 14	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
Responden 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3
Responden 16	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3
Responden 17	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2
Responden 18	3	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	3
Responden 19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
Responden 20	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2
Responden 21	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2
Responden 22	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Responden 23	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
Responden 24	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
Responden 25	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	3
Responden 26	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Responden 27	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3
Responden 28	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
Responden 29	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2
Responden 30	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
Responden 31	3	3	3	1	0	1	2	1	2	0	1	3	3	3	2	0	0	2	1	3	2	0	3	2	1	2	3	3	3	3
Responden 32	2	3	3	2	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3
Responden 33	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
Responden 34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2

Responden 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3
Responden 36	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3
Responden 37	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2
Responden 38	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3
Responden 39	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	1	3
Responden 40	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3

Lampiran 12. Statistik Penelitian

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001
 /STATISTICS=STDDEV/ MINIMUM/ MAXIMUM/ MEAN/ SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

1. Jumlah populasi (N) = 40 siswa
2. *Sum* = (Skor/ nilai total dari keseluruhan populasi)
= 2540
3. *Mean* = (Nilai Total : jumlah populasi)
= (2540 : 40)
= 63,50
4. Skor/ nilai Maksimum = 81
5. Skor/ nilai minimum = 33
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan
Besarnya penyimpangan nilai masing-
masing individu terhadap nilai rerata
kelompoknya.
= 13,86

Frequencies

Statistics

		Hambatan Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		63,50
Std. Deviation		13,86
Minimum		33,00
Maximum		81,00
Sum		25,40

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 13. Pengkategorian Data Penelitian

Responden	Nilai	Kategori
Responden 1	66	Sedang
Responden 2	66	Sedang
Responden 3	69	Sedang
Responden 4	62	Sedang
Responden 5	56	Rendah
Responden 6	66	Sedang
Responden 7	79	Tinggi
Responden 8	49	Rendah
Responden 9	56	Rendah
Responden 10	67	Sedang
Responden 11	58	Sedang
Responden 12	69	Sedang
Responden 13	39	Sangat Rendah
Responden 14	69	Sedang
Responden 15	62	Sedang
Responden 16	75	Tinggi
Responden 17	53	Rendah
Responden 18	56	Rendah
Responden 19	66	Sedang
Responden 20	66	Sedang
Responden 21	63	Sedang
Responden 22	63	Sedang
Responden 23	68	Sedang
Responden 24	81	Tinggi
Responden 25	62	Sedang
Responden 26	33	Sangat Rendah
Responden 27	64	Sedang

Responden	Nilai	Kategori
Responden 28	71	Tinggi
Responden 29	63	Sedang
Responden 30	49	Rendah
Responden 31	56	Rendah
Responden 32	66	Sedang
Responden 33	79	Tinggi
Responden 34	66	Sedang
Responden 35	62	Sedang
Responden 36	75	Tinggi
Responden 37	53	Rendah
Responden 38	74	Tinggi
Responden 39	66	Sedang
Responden 40	77	Tinggi

Kategori Penilaian

Pengkategorian Data Hambatan Belajar Olahraga Permainan Tradisional Egrang		Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	$X \geq 84,29$	0 siswa
Tinggi	$70,43 \leq X < 84,29$	8 siswa
Sedang	$56,57 \leq X < 70,43$	22 siswa
Rendah	$42,71 \leq X < 56,57$	8 siswa
Sangat Rendah	$X < 42,71$	2 siswa

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Penelitian

A. Lokasi Uji Coba Penelitian



Lokasi Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

B. Permohonan Ijin Pelaksanaan Uji Coba Penelitian



Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian

C. Kegiatan Pelaksanaan Uji Coba Penelitian



Penjelasan Tentang Cara Pengisian Angket Uji Coba



Pengisian Angket Uji Coba Oleh Siswa



Pengumpulan Angket Uji Coba yang Telah Dikerjakan Oleh Siswa

Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

A. Lokasi Penelitian



Lokasi Pelaksanaan Penelitian

B. Permohonan Ijin Pelaksanaan Kegiatan Penelitian



Permohonan Ijin Pelaksanaan Penelitian

C. Kegiatan Pelaksanaan Pengambilan Data



Penjelasan Tentang Cara Pengisian Angket Penelitian



Pembagian Angket Penelitian Kepada Siswa



Pengisian Angket Penelitian Oleh Siswa



Pengumpulan Angket Penelitian yang Telah Dikerjakan Oleh Siswa